

## PENGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS MENGAMBAR ILUSTRASI

Meyke Age Hapsari<sup>1)</sup>, M.Shaifuddin<sup>2)</sup>, Tri Budiharto<sup>3)</sup>

PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret, Jalan Slamet Riyadi 449 Surakarta

e-mail: meykeage@gmail.com

**Abstract:** This research aims to describe the result of audio visual media to improve the creativity in drawing illustration of student Grade V SD Negeri Mojosongo III No. 235 Surakarta in the academic year of 2015/2016. This research is class room action research which is conducted in two cycles. Every cycle consists of four phases, they are planning, action, observation, and reflection. The subjects are the teacher and student Grade V. There are 9 male and 18 female students. Data collecting technique which consists of source data triangulation and data gathering method triangulation. Data analyzed technique by interactive analysis model with four components. They are data gathering, data reduction, data showing and concluding. Based on the result, it concludes that audio visual media can improve the creativity in drawing illustration applied in Skills and Culture Art subject. The increase is shown in the creativity test result. The first percentage of creativity is 33,33%. After conducting cycle I it increases to 70,37%. Then at cycle II it increases to 85,19%.

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan hasil penggunaan media audio visual untuk meningkatkan kreativitas menggambar ilustrasi pada siswa kelas V SD Negeri Mojosongo III No. 235 Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas V yang terdiri dari 9 siswa putra dan 18 siswa putri yang seluruhnya berjumlah 27 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Teknik validitas data yang digunakan adalah triangulasi yang terdiri dari triangulasi sumber data dan triangulasi metode pengumpulan data. Teknik analisis data yang digunakan adalah model analisis interaktif dengan empat komponen, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan kreativitas menggambar ilustrasi dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan pada siswa kelas V SD Negeri Mojosongo III No. 235 Surakarta tahun ajaran 2015/2016. Peningkatan kreativitas siswa diketahui dari hasil tes kreativitas yang dilaksanakan pada pratindakan, akhir siklus I, dan akhir siklus II menunjukkan peningkatan skor rata-rata kreativitas siswa yang pada pratindakan sebesar 33,33% meningkat menjadi 70,37% setelah dilaksanakan siklus I, dan kemudian mengalami peningkatan kembali sebesar 85,19% setelah dilaksanakan siklus II.

Kata Kunci: audio visual, kreativitas, menggambar ilustrasi

Seni Budaya dan Keterampilan merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah dasar. Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) di SD meliputi Seni Rupa, Seni Musik, Seni Tari dan Keterampilan. Pembelajaran SBK diberikan di Sekolah Dasar karena memiliki keunikan, kebermanaknaan dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan siswa yang terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan bereksresi, berkreasi, dan berapresiasi. Saat ini mata pelajaran SBK di Sekolah Dasar masih dipandang sebelah mata dikarenakan pembelajaran SBK tidak begitu dibutuhkan untuk menargetkan nilai. Namun, diakui oleh guru seni tersebut bahwa pembelajaran SBK

kurang optimal. Dengan pembelajaran SBK yang seperti itu menjadikan siswa kurang kreatif. Ngilimun (Utami Munandar, 2013: 45) mendefinisikan kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengolaborasi suatu gagasan. Pada saat pembelajaran guru kurang memberikan masukan ketika siswa sulit memahami materi yang diajarkan. Saat pembelajaran berlangsung, guru hanya mengawasi apa yang dikerjakan siswanya. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran SBK belum berjalan secara optimal. Proses pembelajaran SBK yang dilakukan akan menghambat proses belajar siswa, apalagi akan menghilangkan nilai-nilai seni yang terkandung

<sup>1)</sup> Mahasiswa PGSD FKIP UNS

<sup>2,3)</sup> Dosen PGSD FKIP UNS

dung dalam SBK. Rendahnya kreativitas menggambar ilustrasi juga terlihat dari daftar nilai siswa yang masih banyak mendapatkan nilai kurang dari standar KKM yaitu 70. Dari 27 siswa hanya 9 siswa (33,33%) yang memenuhi standar KKM dan 28 siswa (66,67%) yang belum memenuhi standar KKM.

Menyadari hal tersebut peneliti mencari solusi untuk menyelesaikan masalah-masalah yang ada ketika menghadapi pembelajaran SBK, sehingga hasil yang didapatkan sesuai dengan apa yang diharapkan. Salah satu solusi penyelesaian masalah yang terjadi dengan menggunakan media pembelajaran. Sutarno (2009: 11) menjelaskan media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Media audio visual adalah media dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi. Salah satu media audio visual yang dapat digunakan pada pembelajaran adalah media video. Media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Daryanto (2013: 86) menjelaskan bahwa video adalah suatu medium yang sangat efektif untuk membentuk proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individual, maupun kelompok.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimanakah hasil penggunaan media audio visual untuk meningkatkan kreativitas menggambar ilustrasi pada siswa kelas V SD Negeri Mojosongo III No.235 Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016?

Tujuan penelitian ini adalah Mendeskripsikan hasil penggunaan media audio visual untuk meningkatkan kreativitas menggambar ilustrasi pada siswa kelas V SD Negeri Mojosongo III No. 235 Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan selama 2 siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, refleksi. Subyek penelitian ini adalah guru dan siswa SD Negeri Mojosongo III No. 235 Surakarta tahun ajaran 2015/2016 dengan jumlah siswa sebanyak 27 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Teknik validitas data yang digunakan adalah triangulasi yang terdiri dari triangulasi sumber data dan triangulasi metode pengumpulan data. Teknik analisis data yang digunakan adalah model analisis interaktif dengan empat komponen, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

## HASIL

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kreativitas menggambar ilustrasi pada setiap siklusnya. Pada kondisi awal, nilai kreativitas menggambar ilustrasi siswa masih banyak yang belum memenuhi KKM. Data perolehan nilai kreativitas menggambar ilustrasi siswa pada kondisi awal dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1. Distribusi frekuensi data nilai kreativitas menggambar ilustrasi pada kondisi awal**

No	X	F	Persentase
1	42-48	2	7,41%
2	49-55	12	44,44%
3	56-62	3	11,11%
4	63-69	1	3,70%
5	70-76	8	29,64%
6	77-83	1	3,70%
		27	100%
Nilai Terendah		: 43	
Nilai Tertinggi		: 80	
Rata-rata		: 60,04	
KKM		: 70	
Ketuntasan Klaikal		: 33,33%	

Berdasarkan tabel 1, dapat diketahui bahwa 19 siswa atau 66,67% masih memperoleh nilai dibawah KKM dan hanya 9 siswa atau 33,33%

yang mendapat nilai diatas KKM dengan rata-rata nilai 60,04. Setelah penggunaan media audio visual, pada siklus I kreativitas siswa mengalami peningkatan. Data perolehan nilai kreativitas menggambar ilustrasi siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel 2.

**Tabel 2. Distribusi frekuensi data nilai kreativitas menggambar ilustrasi pada siklus I**

No	X	F	Persentase
1	49-55	1	3,70%
2	56-62	4	14,81%
3	63-69	3	11,11%
4	70-76	14	51,86%
5	77-83	2	7,41%
6	84-90	3	11,11%
		27	100%
Nilai Terendah		: 53	
Nilai Tertinggi		: 90	
Rata-rata		: 71,44	
KKM		: 70	
Ketuntasan Klasikal		: 70,37%	

Pada siklus I siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM adalah 8 siswa atau 29,63% dan 19 siswa atau 70,37% siswa sudah mendapat nilai diatas KKM dengan rata-rata nilai 71,44. Indikator 80% siswa yang mendapat nilai diatas KKM belum tercapai sehingga dilanjutkan ke siklus II. Data perolehan nilai kreativitas menggambar ilustrasi siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel 3.

**Tabel 3. Distribusi frekuensi data nilai kreativitas menggambar ilustrasi pada siklus II.**

No	X	F	Persentase
1	56-62	2	7,41%
2	63-69	2	7,41%
3	70-76	9	33,33%
4	77-83	7	25,93%
5	84-90	4	14,81%
6	91-97	3	11,11%
		27	100%
Nilai Terendah		: 60	
Nilai Tertinggi		: 96	
Rata-rata		: 77,67	
KKM		: 70	
Ketuntasan Klasikal		: 85,19%	

Berdasarkan tabel 3, dapat diketahui pada siklus II siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM adalah 4 siswa atau 14,81% dan 23 siswa atau 85,19% siswa sudah mendapat nilai diatas KKM dengan nilai terendah 60, nilai tertinggi 96, dan rata-rata nilai 77,67. Dengan ketuntasan  $\geq 80\%$  dinyatakan penelitian tindakan kelas ini telah berhasil mencapai indikator. Sehingga penelitian tindakan kelas tentang penggunaan media audio visual untuk meningkatkan kreativitas menggambar ilustrasi pada siswa kelas V SD Negeri Mojosongo III No. 235 Surakarta dihentikan pada siklus II.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil pengamatan dan analisis yang telah dilakukan, maka penggunaan media audio visual dapat meningkatkan kreativitas menggambar ilustrasi pada siswa kelas V SD Negeri Mojosongo III No. 235 Surakarta tahun ajaran 2015/2016. Data peningkatan kreativitas siswa dan persentase ketuntasan siswa dapat dilihat pada tabel 4.

**Tabel 4. Perkembangan nilai kreativitas menggambar ilustrasi pada kondisi awal, siklus I dan siklus II**

Keterangan	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
Nilai Terendah	43	53	60
Nilai Tertinggi	80	90	96
Nilai Rata-rata	60,04	71,44	77,67
Ketuntasan(%)	33,33%	70,37%	85,19%

Tabel 4 menunjukkan bahwa pada kondisi awal sebelum dilakukan tindakan ketuntasan siswa hanya 9 siswa atau 33,33%. Setelah penggunaan media audio visual pada pelaksanaan siklus I ketuntasan siswa menjadi 19 siswa atau 70,37% dan pada siklus II meningkat menjadi 23 siswa atau 85,19%. Peningkatan juga terjadi pada nilai rata-rata kreativitas siswa dalam menggambar ilustrasi. Pada kondisi awal rata-rata siswa 60,04, setelah dilaksanakan siklus I meningkat menjadi 71,44 dan semakin meningkat pada siklus II menjadi 77,67. Selain presentase ketuntasan

dan nilai rata-rata siswa, terjadi peningkatan pada aktivitas siswa. Pada kondisi awal skor aktivitas siswa adalah 1,8 dan termasuk kategori kurang baik. Setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I aktivitas siswa adalah 2,9 termasuk dalam kategori baik. Selanjutnya pada siklus II meningkat menjadi 3,4 termasuk dalam kategori sangat baik. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan kreativitas siswa seperti pendapat Asyar Rayandra (Midun: 2009) Media pembelajaran dapat merangsang peserta didik untuk berfikir kritis, menggunakan kemampuan imajinatifnya, bersikap dan berkembang lebih lanjut, sehingga melahirkan kreativitas dan karya-karya inovatif.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus da-

pat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan kreativitas menggambar ilustrasi pada siswa kelas V semester II SD Negeri Mojosongo III No. 235 Surakarta tahun ajaran 2015/2016. Hal ini terbukti pada kondisi awal sebelum adanya tindakan nilai rata-rata kreativitas menggambar ilustrasi siswa adalah 60,04 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 33,33%, pada siklus I nilai rata-rata siswa adalah 71,44 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 70,37%, dan pada siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 77,67 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 85,19%. Dapat dilihat bahwa dengan menerapkan media audio visual ada peningkatan baik nilai rata-rata maupun ketuntasan siswa pada setiap siklusnya.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ngalimun. (2013). *Perkembangan dan Pengembangan Kreativitas*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Sutarno. (2009). *Media Pembelajaran* Surakarta: Pendidikan Profesi Guru FKIP UNS Surakarta
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- Asyar Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta